ONLINE VERSION

万骨坊 | 天狗道

© 2005 All rights reserved by TECMO LTD. and Team NINJA.

[技表の見方]

技名　その技の名称です。丸数字は連続技における技の順番を表しています。

接　その技を出した後、キャラクターがどのステータスにつながるかを示しています。「背」(背後向き)、「仆」(仆歩)、「寝」(寝る)、「独」(独立歩)、「何」(何仙姑)、「蛇」(毒蛇布陣)、があります。無記入は正面向き。

コマンド　その技を出すためのコマンドです (キャラクターが右向きの場合)。

矢印の向きに方向レバーを押す	矢印の向きに方向レバーを長押し
パンチボタン / コントローラの Y ボタン	キックボタン / コントローラの B ボタン
フリーボタン / コントローラの X ボタン	アピールボタン / コントローラの RB ボタン
＋ 同時押し	・ 少し間を空けてから次のコマンドを入力
タメ 押しっぱなしでタメ攻撃	

属性　その技が上段・中段・下段のいずれの属性かを示しています。(上上) のようにカッコに挟まれている技は、安定コンボです。
投げ技のみ相手の正面、背後いずれかより技をかけられるかを示しています (派生技は「派生」、壁技は「壁」)。

Fr　左から、発生時間、持続時間、硬直時間、を示しています (単位はフレーム＝60 分の 1 秒)。発生時間とは技の当たり判定が出るまでの時間。
持続時間は技の当たり判定が継続されている時間。硬直時間とは持続時間終了後、硬直している時間です。

Dm　その技を当てた時に与えるダメージ量です。

ヤ　技がヒットした時の敵との硬直差を示しています。
[例：ヤラレ 2・・・技を出した側がやられ側よりも 2 フレーム長く硬直する]
× はダウン、Cr はノーマルヒット時にクリティカルを誘発する技です。

ガ　技がガードされた時の敵との硬直差を示しています。
[例：ガード 11・・・技を出した側がやられ側よりも 11 フレーム長く硬直する]
GB(Guard Break) はガード崩し技です。ガードしていてもクリティカルが発生します。

被 H　その技が、どの属性のホールド技でホールドできるかを表しています。「流し」は、その技を受け流し、後ろに回り込む場合を示しています。

硬　投げやホールドが成功した際の、敵との硬直差を示しています。
[例：硬 16・・・投げた側が、16 フレーム早く動ける]

受　受け身ができるかどうかを示しています。

床　床に設置されているデンジャーゾーンが爆発するかどうかを示しています。

壁　壁投げに変化 (壁に近いときモーションが変化する) があるかないかを示しています。
[注：" 前 " は前方に壁がある時、" 後 " は後方に壁がある時]

CL　クロースヒットの有無。相手に密着して打撃がヒットした時にダメージが増加する技であることを示しています。

飛　壁吹き飛び距離。技を当てた際に壁までの距離がこの数値 (m) 内だった場合、壁に向かって吹き飛ぶやられが発生することを示しています。[注：" 後 " は後方に壁がある時]

ダ　ダウン状態の相手にヒットさせることができる打撃技です。

基本打撃技

技名		コマンド	属性	Fr	Dm	ヤ	ガ	被H		飛	ダ
くまでづき 熊手突き		P	上	15(2)28	15	6	7	上P		−	−
おにのたち 鬼太刀		⇦P	中	16(3)21	22	Cr	14	中P		−	−
ねじりてんぐて ねじり天狗手		⇩P	下	15(2)20	12	6	6	下P		−	●
てっぽうげた 鉄砲下駄		K	上	15(3)26	30	Cr	3	上K		2	−
がんばんかん 岩盤貫		⇦K	中	21(2)27	25	Cr	10	中K		カ1	−
けたぐり 蹴たぐり		⇩K	下	20(2)31	20	15	15	下K		−	●

背後打撃技

技名		コマンド	属性	Fr	Dm	ヤ	ガ	被H		飛	ダ
うらくまで 裏熊手		P	上	20(2)28	25	6	12	上P		カ1	−
うらてっつい 裏鉄槌		⇦P	中	25(2)26	35	×	7	中P		1	−
みかえりてっつい 見返り鉄槌		⇩P	下	18(2)21	15	Cr	6	下P		−	●
たかげたがえし ①高下駄返し		K	上	14(3)42	30	Cr	15	上K		1	−
たかげたまわり ②高下駄廻		KK	上上	35(2)31	35	×	GB	上K		3	−
おどりたては 踊り縦刃		⇦K	中	22(2)26	28	Cr	10	中K		カ1	●
かえりがま 返り鎌		⇩K	下	19(2)24	25	Cr	7	下K		−	●
まわりなみ ①廻波		⇧K	中	19(3)32	30	×	11	中K		3	●
ほうきだいせん ②伯耆大山		⇧KK	中中	26(3)31	30	×	11	中K		3	●

ジャンプ打撃技

技名		コマンド	属性	Fr	Dm	ヤ	ガ	被H		飛	ダ
とびきりてあくぎ 飛切手悪戯		前ジャンプ中 P	中	20(4)32 ※1	15	Cr	3~17	J中P		−	−
とびきりあしあくぎ 飛切足悪戯		前ジャンプ中 K	中	20(4)40 ※1	35	×	4~22	J中K		1	−
ひてんのじゅつ 飛天の術		前ジャンプ中 P＋K	中	成功：40(2)43 失敗：40(2)80	32	×	25	J中P		4	−
くまではたき 熊手はたき		前ジャンプ着地際 P	中	65(2)25	25	×	10	中P		1	−
みずうち 水射ち		前ジャンプ着地際 K	上	53(2)25	30	Cr	8	上K		−	−

※1最速時

起きあがり打撃技

技名		コマンド	属性	Fr	Dm	ヤ	ガ	被H		飛	ダ
起きハイキック		仰向け敵足⇧K	上	35(4)16	20	Cr	6	上K		−	−
起きミドルキック		仰向け敵足K	中	35(4)18	20	Cr	6	中K		−	−
起きローキック		仰向け敵足⇩K	下	34(4)16	20	Cr	8	下K		−	●
起きハイキック		うつ伏せ敵足⇧K	上	35(4)16	20	Cr	6	上K		−	−
起きミドルキック		うつ伏せ敵足K	中	35(4)18	20	Cr	6	中K		−	−
起きローキック		うつ伏せ敵足⇩K	下	34(4)16	20	Cr	8	下K		−	●
起きハイキック		仰向け敵頭⇧K	上	35(4)16	20	Cr	6	上K		−	−
起きミドルキック		仰向け敵頭K	中	35(4)18	20	Cr	6	中K		−	−
起きローキック		仰向け敵頭⇩K	下	34(4)16	20	Cr	8	下K		−	●
起きハイキック		うつ伏せ敵頭⇧K	上	33(4)16	20	Cr	6	上K		−	−
起きミドルキック		うつ伏せ敵頭K	中	33(4)18	20	Cr	6	中K		−	−
起きローキック		うつ伏せ敵頭⇩K	下	32(4)16	20	Cr	8	下K		−	●
さんかいきこう 山海起蝗		うつ伏せ敵頭P＋K	中	15(6)67	40	×	GB	J中P		−	

固有打撃技											
技名	接	コマンド	属性	Fr	Dm	ヤ	ガ	被H	飛	CL	ダ
①(熊手突き)		P	上	15(2)28	15	6	7	上P	–	–	–
①(裏熊手)		敵に背を向け P	上	20(2)28	25	6	12	上P	カ1	–	–
くまでのまい ②熊手の舞		P P	上上	22(2)20	15	Cr	6	上P	–	–	–
ばしょうせん ③芭掌扇		P P P	上上中	22(3)21	22	Cr	14	中P	カ1	–	–
わくらんぼう ③惑乱坊		P P ⇨ P	上上上	20(2)40	30	Cr	GB	上P	2	–	–
くらまづち ④鞍馬槌		P P ⇨ P P	上上上中	43(2)39	35	×	GB	中P	3	–	–
くらまらんぶ ④鞍馬乱舞		P P ⇨ P K	上上上下	46(2)31	15	Cr	15	下K	–	–	●
からんぼう ③火乱坊	背	P P ⇦ P	上上上	21(2)32	30	Cr	GB	上P	2	–	–
ひえいらんぶ ④比叡乱舞		P P ⇦ P K	上上上下	28(2)31	15	Cr	15	下K	–	–	●
こまかぐら ③独楽神楽		P P ⇩ K	上上下	24(3)35	18	17	20	下K	–	–	●
はねかぐら ④跳ね神楽		P P ⇩ K K	上上下中	20(4)31	26	×	11	中K	3	–	–
うぶすながみ ④土地神		P P ⬇ K K	上上下下	20(3)35	18	Cr	20	下K	–	–	●
ぐそうきん ③愚僧勤		P P K ダメ	上上中	18~45(4)96	35~54	×	70	中K	1.5	–	●
おにぐも ④鬼蜘蛛		P P K ⇩ K	上上中下	31(3)33	20	Cr	19	下K	–	–	●
だっこく ②脱穀		P K	上中	23(3)22	25	×	0	中K	1	–	–
あげてっぽう ①揚鉄砲		⇧ P	上	15(2)26	20	Cr	7	上P	–	–	–
おいてっぽう ②追鉄砲		⇧ P P	上上	13(2)26	20	Cr	7	上P	–	–	–
てっぽうまつり ③鉄砲祭り		⇧ P P P	上上上	24(2)26	28	×	8	上P	1	–	–
ぜんき ①前鬼		⇨ P	上	21(2)40	30	Cr	GB	上P	2	–	–
こんごうしょ ②金剛杵		⇨ P P	上中	43(2)39	35	×	GB	中P	3	–	–
こんごうまい ②金剛舞		⇨ P K	上下	46(2)31	15	Cr	15	下K	–	–	●
ごき ①後鬼	背	⇦ P	上	21(2)32	30	Cr	GB	上P	2	–	–
どっこまい ②独鈷舞		⇦ P K	上下	28(2)31	15	Cr	15	下K	–	–	●
くまではたき ①熊手はたき		⇦ P	中	21(2)25	15	-5	10	中P	–	–	–
くまでがさね ②熊手重ね		⇦ P P	(中中)	25(2)25	15	Cr	11	中P	–	–	–
じゅずくまで ③数珠熊手		⇦ P P P	(中中中)	25(2)25	15	×	12	中P	1	–	–
はるならんぶ ③榛名乱舞		⇦ P P K	(中中中)	24(3)22	20	×	0	中K	1	–	–
はるなまい ②榛名舞		⇦ P K	(中中)	24(3)22	20	×	0	中K	1	–	–
①(ねじり天狗手)		⇩ P	下	15(2)20	12	6	7	下P	–	–	●
はうちわがえし ②羽団扇返し		⇩ P P	下下	16(2)20	12	Cr	7	下P	–	–	●
てんぐて ①天狗手		⇨ ⇨ P	中	24(3)18	25	Cr	7	中P	1	–	–
きじんのたち ②鬼神太刀		⇨ ⇨ P P	中中	20(3)21	22	Cr	14	中P	カ1	–	–
①(鉄砲下駄)		K	上	15(3)26	30	Cr	3	上K	2	–	–
こめつき ②米搗		K K	上上	35(2)31	35	×	GB	上K	3	–	–
みずうち 水射ち		⇧ K	上	18(2)26	22	Cr	8	上K	–	–	–
つるぐるま 蔓車		⇨ K	上	28(2)31	35	×	GB	上K	3	–	–
いわけずり 岩削		⇦ K	中	23(3)22	25	×	0	中K	1	–	–
①(岩盤貫)		⇧ K	中	21(2)27	25	Cr	10	中K	カ1	–	–

固有打撃技

技名	接	コマンド	属性	Fr	Dm	ヤ	ガ	被H	飛	CL	ダ
よりまわりなみ ②寄廻波		↖KK	中中	26(3)31	25	×	11	中K	3	–	●
ひきまわりなみ ③引廻波		↖KKK	中中中	26(3)31	25	×	11	中K	3	–	●
①(蹴たぐり)		↓K	下	20(2)31	20	15	15	下K	–	–	–
ふそうようしょう ②扶桑陽昇		↓KK	下中	17(3)32	26	×	12	中K	3	–	–
ふそうようちん ②扶桑陽沈		↓KK	中下	23(2)23	15	Cr	20	下K	–	–	●
めっきもん ①滅鬼門		↓↖→K[ダ]	中	27~50(4)96	35~55	×	70	中K	1.5	–	●
つちぐも ②土蜘蛛		↓↖→K↓K	中下	31(3)33	20	Cr	19	下K	–	–	●
うずあらし ①渦嵐		↓K	中	16(5)35	30	×	21	中K	–	–	–
①(蜻蛉返り)		↓P	–	38	0	–	–	–	–	–	–
こぼしいなご ②こぼし蝗		↓PP	中	成：43(5)43 失：43(5)78	35	×	52	J中P	4	–	–
めつぶし 目潰し		P＋K	上	12(3)23	20	Cr	8	上P	–	–	–
よろいうち 鎧打ち		→P＋K	中	27(2)39	35	×	10	中P	3	●	–
やまとずつき 大倭頭突き		←P＋K[ダ]	中	51~71(13)35	35~55	×	GB	J中P	3	–	–
おおがまのまい ①大鎌の舞		F＋K	中	17(3)32	26	Cr	12	中K	1	–	–
おおがまのうたげ ②大鎌の宴		F＋KK	中上	20(4)30	22	×	16	上K流し	3	–	–
もずおとし ③百舌落とし		F＋KKP	中上中	20(4)30	28	×	0	J中P	1	–	–
こまがけ ①独楽掛け		↓F＋K	下	23(3)32	18	17	20	下K	–	–	●
はねおおがま ②跳ね大鎌		↓F＋KK	下中	20(4)31	26	Cr	12	中K	1	–	–
ろくどういんが ③六道因果		↓F＋KKK	下中上	20(4)30	22	×	16	上K流し	3	–	–
ろくどうおうほう ④六道応報		↓F＋KKKP	下中上中	20(4)30	28	×	0	J中P	1	–	–
かさねごま ②重ね独楽		↓↓F＋KK	下下	20(3)35	18	Cr	20	下K	–	–	●
ろくどうりんね ③六道輪廻		↓F＋K↓KK	下下中	20(4)31	26	Cr	12	中K	1	–	–
ろくどうてんしょう ④六道転生		↓F＋K↓KKK	下下中上	20(4)30	22	×	16	上K流し	3	–	–
ごしゅろくどう ⑤五趣六道		↓F＋K↓KKKP	下下中上中	20(4)30	28	×	0	J中P	1	–	–
みだれごま ③乱れ独楽		↓↓F＋KKK	下下下	20(3)35	18	Cr	20	下K	–	–	●
しこふみ 醜踏み		←F＋K[ダ]	中	40~66(3)25	40~60	×	GB	中K	1	–	●
ようみこう 妖魅考		走り中に P	中	成：19(3)42 失：19(3)74	32	×	51	J中P	4	–	–
まえんだち 魔縁太刀		柵乗り越え中に P	中	42(8)10 ※1	20	Cr	GB	J中P	–	–	–
まえんげた 魔縁下駄		柵乗り越え中に K	中	39(8)18 ※1	30	×	GB	J中K	2	–	–

※1 最速時

投げ技

技名		コマンド	属性	Fr	Dm	硬	受	床	変	飛	
よびもどし 呼びもどし		F＋P	上段正面	5(2)22	15+30	–	–	●	–	–	
かしゃばば 火車婆		敵背後が斜面で F＋P 自分背後が斜面で F＋P	上段正面	5(2)22	※2	–	–	–	–	–	
あまのみはしら 天御柱		敵背後が斜面～崖で F＋P 自分背後が斜面～崖で F＋P	上段正面	5(2)22	※2	–	–	–	–	–	
とんびだこ 鳶凧		→F＋P	上段正面 OH	16(3)31	45	–	–	–	前	–	

投げ技

技名		コマンド	属性	Fr	Dm	硬	受	床	変	飛	
はやにえ ①速贄		壁際で ⇨ⒻⒻ＋Ⓟ	壁	16(3)31	20+20	–	–	–	–	–	
てんぐつぶて ②天狗礫		速贄中に Ⓟ	派生	–	12	–	–	–	–	–	
むさしぼうだくしょう 武蔵坊抱昇		⇦ⒻⒻ＋Ⓟ	上段正面	8 (2) 24	13+13+13+11	–	●	●	–	–	
		ジャンプ中に ⒻⒻ＋Ⓟ		50(2)23							
じょうどおくり 浄土送り		⇦⇖⇧⇗⇨ⒻⒻ＋Ⓟ	上段正面	12(2)25	68	–	–	●	–	–	
		烏飛びから ⒻⒻ＋Ⓟ	上段正面	28(3)24	58						
		烏飛びから 敵背後から ⒻⒻ＋Ⓟ	上段背後	28(3)24	58						
つまどり つま取り		敵背後から ⒻⒻ＋Ⓟ	上段背後	5(2)22	58	–	●	●	–	壁	
		敵背後から ジャンプ中に ⒻⒻ＋Ⓟ		50(2)23							
たつまきかけおとし 竜巻掛け落とし		敵背後から ⇨ⒻⒻ＋Ⓟ	上段背後 OH	16(3)31	62	–	–	●	–	–	
ものみやぐら 物見やぐら		敵しゃがみ時 ⇩ⒻⒻ＋Ⓟ	下段正面	4(2)21	68	–	–	●	天	–	
		敵しゃがみ時 ジャンプ中に ⇩ⒻⒻ＋Ⓟ		48(2)21							
てんがいばな 天蓋花		天井のある所で 敵しゃがみ時 ⇩ⒻⒻ＋Ⓟ	下段正面	4(2)21	78	Cr	●	–	–	–	
ひてんひゅうがせつ 飛天日向折		烏飛びから 敵しゃがみ時 ⇩ⒻⒻ＋Ⓟ	下段正面	40(17)21	13+13+13+11	–	–	●	●	–	
		烏飛びから 敵しゃがみ背後から ⇩ⒻⒻ＋Ⓟ	下段背後								
つかみなげ つかみ投げ		敵しゃがみ時 ⇦ⒻⒻ＋Ⓟ	下段正面 OH	10(3)30	30	–	●	●	–	–	
		敵しゃがみ時 ジャンプ中に ⇩ⒻⒻ＋Ⓟ		48(2)21							
きりかえし 切り返し		敵しゃがみ背後から ⇩ⒻⒻ＋Ⓟ	下段背後	4(2)21	65	–	–	●	–	–	
		敵しゃがみ背後から ジャンプ中に ⇩ⒻⒻ＋Ⓟ		48(2)21							
空中投げ											
きいちほうがん 鬼一法眼		浮かせた敵に ⒻⒻ＋Ⓟ	空中	5(2)28	10+10+10	–	–	●	–	–	

※2 斜面投げのダメージは斜面により異なります。

ホールド技

技名		コマンド	属性	Fr	Dm	硬	受	床	変	飛	
あみうち 網打ち		敵上段Ｐに対し ⇨Ⓕ	上段Ｐ	0(22)8	60	–	●	●	–	–	
ししおどし 鹿威		敵上段Ｋに対し ⇨Ⓕ	上段Ｋ	0(22)8	27+33	–	–	●	–	–	
そとむそう 外無双		敵中段Ｐに対し ⇦Ⓕ	中段Ｐ	0(22)8	60	–	●	●	–	–	
いとぐるま 糸車		敵中段Ｋに対し ⇨Ⓕ	中段Ｋ	0(22)8	60	–	–	●	–	–	
たいおとし 体落とし		敵下段Ｐに対し ⇖Ⓕ	下段Ｐ	0(22)5	20+10+10 10+10	–	–	●	–	–	
あらはばき		敵下段Ｋに対し ⇖Ⓕ	下段Ｋ	0(22)5	20+20+20	–	–	●	–	–	
あまぎおろし 天城おろし		敵ジャンプＰに対し ⇦Ⓕ	中段Ｐ	0(22)8	65	–	●	●	–	後	
あかぎおろし 赤城おろし		敵ジャンプＫに対し ⇨Ⓕ	中段Ｋ	0(22)8	65	–	●	●	–	後	

ダウン攻撃技

技名		コマンド		Fr	Dm						
かざふきがらす 風吹烏		↑ P ＋ K		49(-)39/54	30						

ダウン攻撃の硬直は(成功時/失敗時)です。

特殊行動技

技名		コマンド		Fr	Dm	ヤ	ガ	被H			
とんぼがえり 蜻蛉返り		↘ P		38	0	–	–	–			
からすとび ①烏飛び		↘ P		37	0	–	–	–			
からすとび ②烏飛び		↘ P P		55	0	–	–	–			
からすとび ③烏飛び		↘ P P P		73	0	–	–	–			
おおむこう アピール：大向		← → ← F ＋ P ＋ K APPEAL		100	0	–	–	–			
とびろっぽう アピール：飛六法		→ ← → F ＋ P ＋ K → APPEAL or ← APPEAL		190	0	–	–	–			
なるかみ アピール：鳴神		↓ ↓ F ＋ P ＋ K ↓ APPEAL		100	0	–	–	–			

タッグ協力技

技名		コマンド	属性	Fr	Dm	硬	受	床	変	飛	
基本タッグ投げ											
あみうち 網打ち		F ＋ P ※3	上段正面	※4	63	–	–	●	–	–	

※3 基本タッグ投げはパートナーが自分との専用タッグ投げを持っていない場合に出ます。
※4 パートナーにより異なります。